



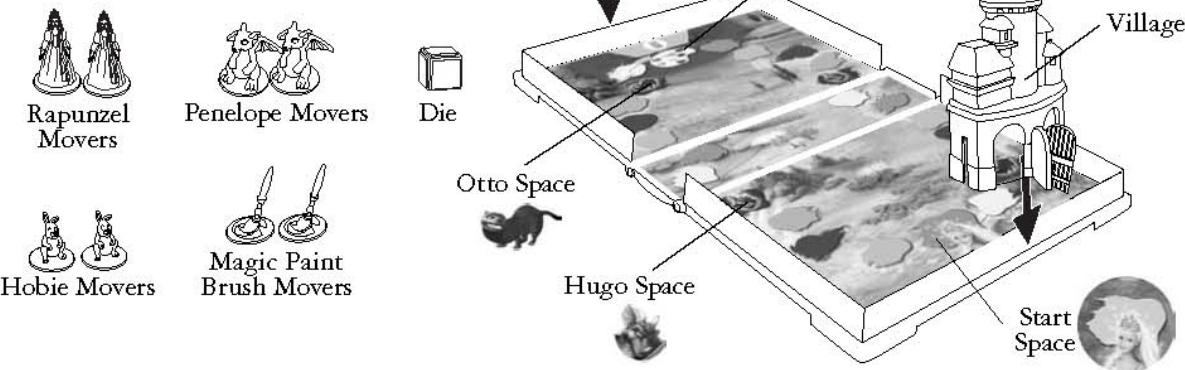
Barbie®

Rapunzel Playset Game

ENG

Contents

- 1 "Storybook" Game Board
- 2 Rapunzel Movers
- 2 Magic Paint Brush Movers
- 2 Penelope Dragon Movers
- 2 Hobie Rabbit Movers
- 4 Tokens: Magic Paint Brush, Penelope, Hobie, Gothel
- 1 Tower Piece
- 1 Village Piece
- 1 Die

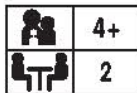


Please remove all components and compare them to the content list. If any items are missing, please call 1-800-524-TOYS. Outside the U.S., please consult your telephone directory for a listing of your local Mattel office.

OBJECT: Be the first Player to rescue Penelope, Hobie and the Magic Paint Brush from the Tower!

Let's Get Started

1. Open the "book" to reveal the Game Board and lay flat.
2. Place the Tower on the board covering the matching image.
3. Place the Village on the board covering the matching image.
4. Place the Magic Paint Brush, Penelope and Hobie Movers behind the Tower.
5. Insert the Magic Paint Brush, Penelope and Hobie Tokens into the slot at the top of the Tower. If you are playing **Level 1**, set the Gothel Token aside as you will not need it. If you are playing **Level 2**, insert the Gothel Token into the slot as well.
6. Place the 2 Rapunzel Movers on the Start Space indicated by her picture.



Barbie®

Rapunzel Libro-Juego

E

Contenido

- 1 Libro-Juego
- 2 Fichas de Rapunzel
- 2 Fichas de pincel mágico
- 2 Fichas de dragón Penélope
- 2 Fichas de conejo Hobie
- 4 Monedas: pincel mágico, Penélope, Hobie y Gothel.
- 1 Torre
- 1 Aldea
- 1 Dado



Recomendamos sacar todas las piezas de la caja e identificarlas con ayuda de las ilustraciones y de la lista de piezas.

OBJETIVO: ¡Ser el primer jugador en rescatar a Penélope, Hobie y el pincel mágico de la torre!

Preparación del juego

1. Abrir el libro-juego para desplegar el tablero de juego, y apoyarlo sobre una superficie plana.
2. Situar la torre en el tablero, sobre el dibujo correspondiente.
3. Situar la aldea en el tablero, sobre el dibujo correspondiente.
4. Situar las fichas del pincel mágico, Penélope y Hobie detrás de la torre.
5. Introducir las monedas del pincel mágico, Penélope y Hobie en la ranura de lo alto de la torre. Para jugar al **nivel 1**, dejar la moneda de Gothel a un lado, ya que no se necesitará. Para jugar al **nivel 2**, introducir también la moneda de Gothel en la ranura.
6. Colocar las 2 fichas de Rapunzel en la casilla de salida indicada en el dibujo.



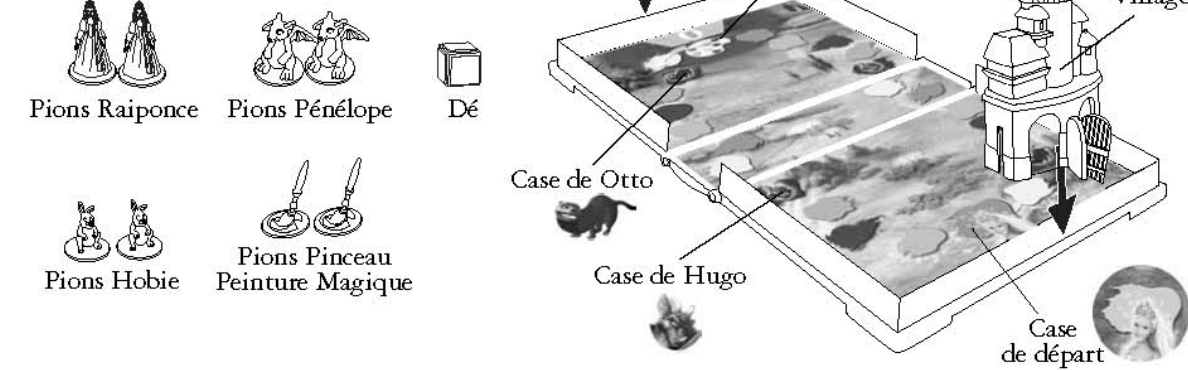
Barbie®

Raiponce Coffret de jeu

P

Contenu

- 1 planche de jeu "livre"
- 2 pions Raiponce
- 2 pions Pinceau Peinture Magique
- 2 pions Pénélope le dragon
- 2 pions Hobie le lapin
- 4 jetons : Pinceau Peinture Magique, Pénélope, Hobie, Gothel
- 1 tour
- 1 village
- 1 dé



Veuillez vous assurer que vous avez tous les éléments énumérés dans le contenu. S'il en manque, contacter le Service Clients de Mattel.

OBJECTIF: Être le premier joueur à sauver Pénélope, Hobie et le Pinceau Peinture Magique de la Tour!

Préparation

1. Ouvrez le "livre" pour découvrir la planche de jeu et étendez cette dernière sur une surface plane.
2. Placez la Tour sur l'image correspondante de la planche de jeu.
3. Placez le Village sur l'image correspondante de la planche de jeu.
4. Placez les pions Pinceau Peinture Magique, Pénélope et Hobie derrière la Tour.
5. Insérez les jetons Pinceau Peinture Magique, Pénélope et Hobie dans la fente située en haut de la Tour. Si vous jouez au **niveau 1**, mettez le jeton Gothel de côté car vous n'en aurez pas besoin. Si vous jouez au **niveau 2**, insérez également le jeton Gothel dans le distributeur.
6. Placez les 2 pions Raiponce sur la case de départ où figure son image.

Niveau 1 : Sauvons les amis !

JOUONS!

1. Chaque joueur choisit un pion Raiponce et le plus jeune commence.
2. Le joueur lance le dé et déplace son pion Raiponce sur le chemin dans le sens indiqué par les flèches (sens inverse des aiguilles d'une montre) jusqu'à la première case de la **même couleur**. **REMARQUE** : Il ne peut **PAS** y avoir plusieurs joueurs sur une même case. Si vous arrivez sur une case déjà occupée, sautez par-dessus le pion et allez à la **PROCHAINE** case libre de la **même couleur**. **Exception**: il **PEUT** y avoir plusieurs joueurs sur la case de la Tour.
3. Si le dé vous fait aller à la case de la Tour ou s'il vous fait passer par cette case, vous **DEVEZ** vous y arrêter.

LE GAGNANT: Le premier joueur qui réussit à sauver les trois amis (Pénélope, Hobie et le Pinceau Peinture Magique) et à les mettre en sécurité derrière le Village gagne la partie !

Niveau 2 : Attention à Gothel !

JOUONS!

1. Chaque joueur choisit un pion Raiponce et le plus jeune commence.
2. Le joueur lance le dé et déplace son pion Raiponce sur le chemin dans le sens indiqué par les flèches (sens inverse des aiguilles d'une montre) jusqu'à la première case de la **même couleur**. **REMARQUE** : Il ne peut **PAS** y avoir plusieurs joueurs sur une même case. Si vous arrivez sur une case déjà occupée, vous sautez par-dessus le pion et vous allez à la **PROCHAINE** case libre de la **même couleur**. **Exception**: il peut y avoir plusieurs joueurs sur la case de la Tour.
3. Si vous obtenez la couleur bleu, allez jusqu'à la prochaine case bleue sur laquelle figure l'image de Hugo ou d'Otto et passez votre prochain tour de jeu (votre adversaire jouera deux fois de suite !).
4. Si le dé vous fait aller à la case de la Tour ou vous fait

LE GAGNANT: Le premier joueur qui réussit à défier Gothel et à sauver les trois amis – Pénélope, Hobie et le Pinceau Peinture Magique – et qui réussit à les mettre en sécurité derrière le Village gagne la partie !

Nivel 1: ¡salva a los amigos de Rapunzel!

¡AJUGAR!

1. Cada jugador coge una ficha de Rapunzel y empieza a jugar el jugador de menor edad.
2. Cada jugador en su turno debe lanzar el dado y mover su ficha de Rapunzel por el recorrido del tablero, según indican las flechas (en dirección antihoraria) hasta la siguiente casilla **del mismo color**. **ATENCIÓN**: **NO** puede haber más de una ficha en una misma casilla. Si al lanzar el dado y mover ficha, el jugador aterriza en una casilla que ya está ocupada por una ficha rival, debe saltarse dicha casilla, colocando su ficha en la **SIGUIENTE** casilla disponible del **mismo color**. **Excepción**: la única casilla que sí puede ocupar más de una ficha es la casilla de la torre.
3. Si al lanzar el dado y mover ficha, un jugador llega o sobrepasa la casilla de la torre, **DEBE OBLIGATORIAMENTE** detenerse ahí

GANADOR DEL JUEGO: ¡Gana la partida el primer jugador que consigue rescatar a los tres amiguitos de Rapunzel – Penélope, Hobie y el pincel mágico—, y ponerlos a salvo detrás de la aldea!

Nivel 2: ¡cuidado con la malvada Gothel!

¡AJUGAR!

1. Cada jugador coge una ficha de Rapunzel y empieza a jugar el jugador de menor edad.
2. Cada jugador en su turno debe lanzar el dado y mover su ficha de Rapunzel por el recorrido del tablero, según indican las flechas (en dirección antihoraria) hasta la siguiente casilla **del mismo color**. **ATENCIÓN**: **NO** puede haber más de una ficha en una misma casilla. Si al lanzar el dado y mover ficha, el jugador aterriza en una casilla que ya está ocupada por una ficha rival, debe saltarse dicha casilla, colocando su ficha en la **SIGUIENTE** casilla disponible del **mismo color**. **Excepción**: la única casilla que sí puede ocupar más de una ficha es la casilla de la torre.
3. Si, al lanzar el dado, sale el color azul, el jugador debe mover su ficha hasta la siguiente casilla de color azul, que tendrá un dibujo de Hugo u Otto—y pierde su siguiente turno, lo que significa que el rival juega dos veces y luego vuelve a jugar el primer jugador.
4. Si al lanzar el dado y mover ficha, un jugador llega o sobrepasa la casilla de la torre, **DEBE OBLIGATORIAMENTE** detenerse ahí y apretar la

GANADOR DEL JUEGO: ¡Gana la partida el primer jugador que consigue desafiar a Gothel, rescatando a los tres amiguitos de Rapunzel – Penélope, Hobie y el pincel mágico— y ponerlos a salvo detrás de la aldea!

Level #1: Save the Friends!

LET'S PLAY!

1. Each Player chooses a Rapunzel Mover and the youngest Player goes first.
2. If it's your turn, roll the Die and move your Rapunzel Mover along the path as indicated by the arrows (counter-clockwise) to the next space of the **matching colour**. **NOTE**: Players may **NOT** share a space. If your roll causes you to land on an occupied space, you get to leap over that Player's Mover and land on the **NEXT** available space of the **same colour**. **Exception**: Players **MAY** share the Tower Space.
3. If your roll takes you to or past the Tower Space, you **MUST** stop there...
 - Push down on the top of the Token Dispenser; a Token will roll out depicting one of the Friends: Penelope, Hobie or the Magic Paint Brush.

WINNING: The first Player to heroically rescue all three Friends—Penelope, Hobie and the Magic Paint Brush—and safely collect them behind the Village is the winner!

Level #2: Beware of Gothel!

LET'S PLAY!

1. Each Player chooses a Rapunzel Mover and the youngest Player goes first.
2. If it's your turn, roll the Die and move your Rapunzel Mover along the path as indicated by the arrows (counter-clockwise) to the next space of the **matching colour**. **NOTE**: Players may **NOT** share a space. If your roll causes you to land on an occupied space, you get to leap over that Player's Mover and land on the **NEXT** available space of the **same colour**. **Exception**: Players **MAY** share the Tower Space.
3. If you roll blue, move to the next blue space, which will have a picture of either Hugo or Otto—you lose your next turn...this means your opponent gets to go twice before you can move again!
4. If your roll takes you to or past the Tower Space, you **MUST** stop

WINNING: The first Player to defy Gothel by rescuing all three Friends—Penelope, Hobie and the Magic Paint Brush—and safely collect them behind the Village is the winner!

